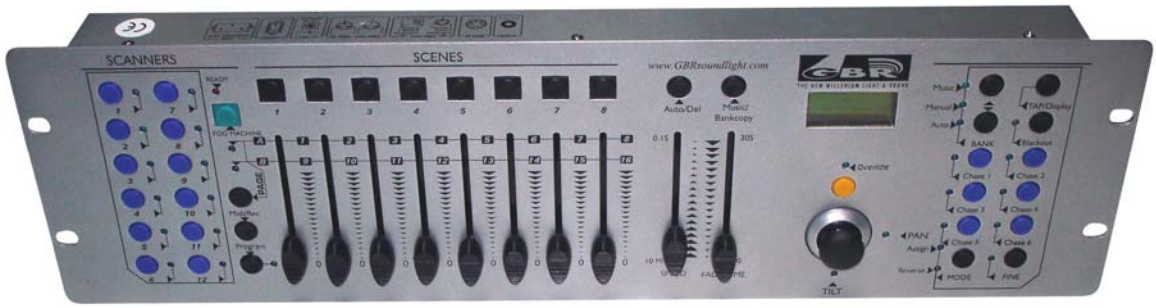
www.GBRsoundlight.com

GUIA DEL USUARIO

DMX-OPERATOR

DMX CONSOLE



It's what you NEED!

FELICITACIONES POR SU COMPRA DE LA CONSOLA

Consola de alta tecnología que cuenta con una GARANTIA DE DOS AÑOS, salvo los POTENCIOMETROS.

SUGERIMOS LEER CUIDADOSAMENTE LA PRESENTE GUIA Y EL CERTIFICADO DE GARANTIA

MANUAL DEL USUARIO
DMX OPERATOR

I. DESCRIPCIONES DEL PRODUCTO

Gracias por utilizar nuestro controlador DMX OPERATOR. Para optimizar el funcionamiento de este producto, sírvase leer las siguientes instrucciones cuidadosamente para familiarizarse con el manejo básico de la unidad. El DMX OPERATOR es una unidad con 192 canales DMX. La unidad ha sido probada en fábrica antes de serle enviada, no requiere ningún tipo de montaje.

. El equipo es rigurosamente testeado y embalado, por favor asegúrese de recibirlo en las mismas condiciones antes de instalarlo

Sus características incluyen:

1 192 canales DMX
2 12 Scanners de 16 canales cada uno
3 30 Bancos de 8 escenas programables
4 6 Persecuciones programables de 240 escenas.
5 8 Deslizadores para control manual de los canales
6 Joystick asignable
7 Transferencia de informaciones entre distintas unidades
8 Ejecución automática controlada manualmente, speed (velocidad), fade time (tiempo de desvanecimiento).
9 Asignación del tiempo de desvanecimiento.
10 Canales DMX reversibles que permiten que el artefacto reaccione en forma opuesta a otros en una persecución.
11 8 CANALES o modo 16 CANALES
12 Ajuste fino del joystick de paneo (PAN) e inclinación (TILT)
13 Botón de Blackout.
14 Botón de regrabado manual que le permite grabar cualquier movimiento en vivo
15 Micrófono incorporado para el audio rítmico
16 Control MIDI sobre bancos, persecuciones y blackout.
17 Selector de Polaridad DMX
18 Memoria por fallos de electricidad.

Leer todas las instrucciones contenidas en este manual cuidadosamente ya que las mismas proporcionan información muy importante para la seguridad en el uso y mantenimiento de esta unidad. Conservar este manual para futura referencia.

II . ADVERTENCIAS

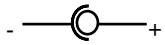
1. Para prevenir o reducir el riesgo de incendios o de descargas eléctricas, no exponer la unidad a lluvias o humedad.
2. El vaciar la memoria a menudo puede causar daños a su chip. No iniciar su unidad frecuentemente para evitar dicho riesgo.
3. Utilizar solamente el adaptador de potencia de AC/DC recomendado.

4. Asegurarse de guardar el envoltorio de cartón en caso de que tenga que remitir la unidad para su reparación.
5. No desparramar otros líquidos o agua dentro o sobre el equipo.
6. Asegurarse de que la salida de potencia local concuerde con el voltaje requerido por su consola.
7. No intentar operar esta unidad si el cable de corriente se ha roto o deshilachado.
8. No intentar quitar o romper la pata del enchufe correspondiente a la descarga a tierra. La misma reduce el riesgo de un golpe de electricidad y de incendios en caso de un cortocircuito interno.
9. Desenchufar la unidad antes de efectuar cualquier tipo de conexión.
10. No quitar la cubierta superior bajo ninguna circunstancia. No existe ningún repuesto en su interior.
11. Desenchufar la unidad de la alimentación cuando no se va a utilizar durante períodos de tiempo prolongados.
12. Inspeccionar cuidadosamente la unidad por daños que pudiesen haber ocurrido durante su envío. Si existiera algún daño, no intentar poner la unidad en funcionamiento sino contactarse con su vendedor.
13. Esta unidad deberá ser operada por adultos solamente, no permitir operar o jugar con la unidad a niños pequeños.
14. Nunca operar la unidad bajo las siguientes condiciones:
    - En lugares sujetos a humedad excesiva.
    - En lugares sujetos a vibraciones o golpes excesivos.
    - En un area con una temperature superior a los 45°C/113°F o menos de 2°C/35,6°F.

ADVERTENCIA

UTILICE UNICAMENTE LA FUENTE DE ALIMENTACION QUE SEA COMPATIPLE CON ESTA UNIDAD.EL USO DE OTRAS FUENTES NO COMPATIBLES PUEDE GENERAR DAÑO IRREVERSIBLE AL APARATO.ESTE ARTICULO SOLO PUEDE FUNCIONAR UTILIZANDO UNA FUENTE EXTERIOR CON LAS SIGUIENTES CARACTERISTICAS:

FUENTE ADAPTADORA DE TENSION AC/DC VOLTAJE FIJO
MODELO: **DMX OPERATOR** 12V – 500mA



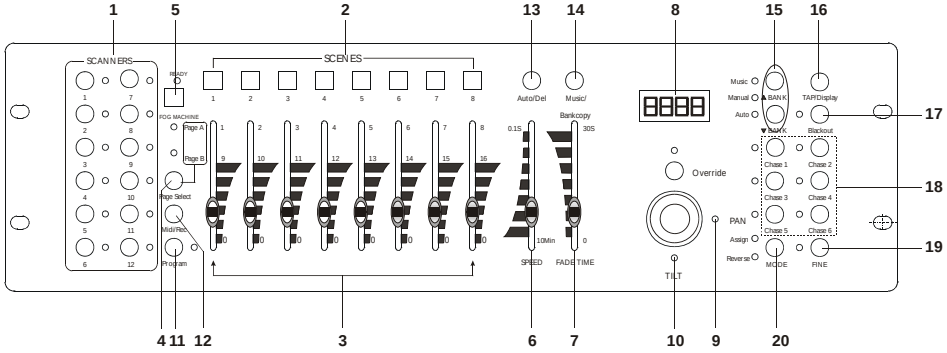
- No exponga esta fuente a lluvia, humedad ni goteo de agua.
- No posar en la misma objetos que contengan líquidos, por ejemplo vasos, etc.
- El toma corriente utilizado debe estar cerca del equipo y fácilmente accesible.

II. PRECAUCIONES

1. No existen repuestos dentro de la unidad.
2. No intentar efectuar reparaciones usted mismo, lo cual será causal de pérdida de la garantía de fábrica.
3. En el improbable evento de que su unidad pudiese requerir una reparación, sírvase contactar su vendedor más cercano.

IV . CONTROLES Y FUNCIONES

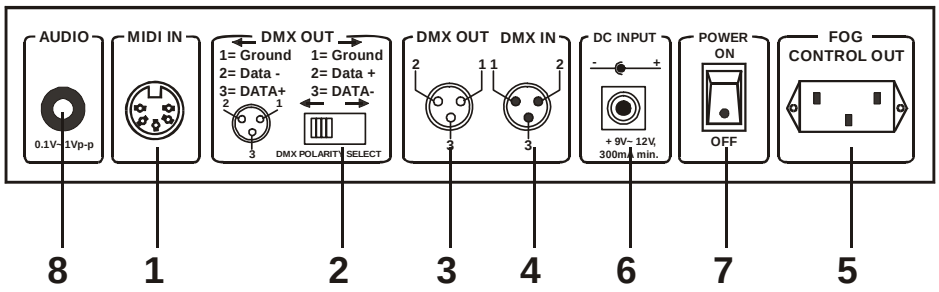
Panel Frontal:



1. **Botones del Scanner (1-12) –**
2. **Botones de escena –**
   Presionar los botones de escena para cargar o almacenar sus escenas. Existe un máximo de 240 escenas programables.}

3. **Desvanecedores –**
   Estos desvanecedores son utilizados para controlar la intensidad de los canales 1-8 o los canales 9-16 dependiendo de la página seleccionada.
4. **Botón de Selección de Página –**
   Utilizados para seleccionar la página entre la Página A (1-8) y Página B (9-16).
5. **Botón de Máquina de hacer niebla –**
   Activa la Máquina de hacer niebla.
6. **Perilla deslizable para controlar la velocidad –**
   Utilizada para regular la velocidad de persecución dentro de un rango de 0,1 segundos a 10 minutos.
7. **Perilla deslizable para regular el Tiempo de Desvanecimiento -**
   Utilizada para regular el tiempo de desvanecimiento. Dicho tiempo es la cantidad de tiempo que le lleva a un *scanner* moverse de una posición a otra, y al reductor de luz desvanecer la luz o restaurarla.
8. **Visor LCD**
   Muestra la actividad actual o estado de programación de la unidad.
9. **Pan Joystick –**
   Este *joystick* se utiliza para controlar la base (pan) del *scanner* o para programar.
10. **Tilt Joystick –**
    Este *joystick* se utiliza para controlar la inclinación (tilt) del *scanner* o para programar.
11. **Botón Program (Programa) –**
    Activa el modo programa.
12. **MIDI/Rec –**
    Utilizado para controlar la operación MIDI o para grabar programas.
13. **Auto/Del –**
    Activa el modo automático o borra escenas o persecuciones.
14. **Music/Bank Copy –**
    Activa el modo audio rítmico o copia bancos
15. **Bank Up/Down –**
    Presionar el botón Up (arriba) o Down (abajo) para efectuar una selección de entre 30 bancos.
16. **Tap/Display (Tocar/Desplegar) –**
    Utilizado para crear un ritmo estándar o para modificar el valor del entre 0-255.
17. **Botón Blackout (Suspensión temporaria) –**
    Presionar para suspender momentáneamente toda la salida.
18. **Botón Chase – Persecución - (1-6) –**
    Estos botones se utilizan para activar la persecución de las escenas programadas.
19. **Botón Fine (Fino) –**
    Cuando este botón está activado, los *pan* o *tilt joysticks* controlarán *el scanner* en el incremento más pequeño.
20. **Botón Mode (Modo) –**
    Presionando los botones *Fine* y *Mode* le permite activar los modos Asignar o Revertir.

Panel Trasero:



1. **MIDI IN –**
   Recibe los datos MIDI
2. **Selector de Polaridad DMX –**
   Utilizado para seleccionar la polaridad DMX.
3. **Salida DMX –**
   Este conector envía su valor DMX al *scanner* DMX o al pack DMX.
4. **Entrada DMX –**
   Este conector acepta sus señales de entrada DMX.
5. **Conector de la Máquina de Humo –**
   Este conector se utiliza para reemplazar el control de una maquina de humo
6. **Entrada DC –**
   DC12V, 500mA min..
7. **Interruptor de Potencia –**
   Enciende (ON) o apaga (OFF) la corriente del equipo.
8. **Entrada de AUDIO –**
   0.1V~1Vp-p**.**

V . OPERACION

1 General:

El SRC-174 le permite programar 12 scanners con 16 canales DMX cada uno, 30 bancos de 8 escenas programables cada uno, 6 persecuciones de 240 escenas utilizando 8 deslizadores de canales, un joystick y otros botones. Con la facilidad del joystick se puede controlar el movimiento fácilmente y con gran precisión. Para incrementar su habilidad de deslumbrar a la audiencia, la unidad le permite asignar y revertir canales DMX. Además, dos unidades pueden establecer comunicación para que puedan enviar o recibir un vaciamiento de archivos completo.

2 Información del Visor:

El visor LCD contiene un máximo de 2 líneas, cada una de 8 caracteres. Debajo están las definiciones.

Visor LCD	**Mensaje**
SN1	Escena 1
BK1	Banco 1
CHASE1	Chase 1 (Persecución 1) activada
STEP 009	El noveno paso de una persecución (chase)
DATA 184	Valor DMX (000-255)
SP: 1M54s	La velocidad actual es de 1 minuto 54 segundos
TP: 4.25s	El tiempo de las dos últimos derivaciones es 4.25 segundos
ASS 04 05	Asignar canales DMX 4 y 5
RES 10 13	Revertir canales DMX 10 y 13

INSTALACION

1 **Instalación de la Unidad**

La unidad ha sido programada para asignar 16 canales por fixture. Para ello debera configura sus scaners de la siguiente manera: (esto puede variar de acuerdo al modo de configuración de sus equipos)

Utilizar la Siguiente Tabla para el direccionamiento DMX

Accesorio #	# Digital	Regulación del Interruptor Inclinado
1	**1**	**1 "On"**
2	**17**	**1 y 5 "On"**
3	**33**	**1 y 6 "On"**
4	**49**	**1,5 y 6 "On"**
5	**65**	**1 y 7 "On"**
6	**81**	**1,5 y 7 "On"**
7	**97**	**1,6 y 7 "On"**
8	**113**	**1,5,6 y 7 "On"**
9	**129**	**1 y 8 "On"**
10	**145**	**1,5 y 8 "On"**
11	**161**	**1,6 and 8 "On"**
12	**177**	**1,5,6 and 8 "On"**

2 Habilitando el modo programa

Para habilitar el modo programa, mantener el botón de programa apretado por unos segundos hasta que el LED se encienda.

3 Configurar el Joystick

1) Presionar y mantener el botón "Program" (Programa) hasta que se encienda el LED.
2) Presionar y mantener apretado el botón "Mode" y "Fine" al mismo tiempo, se deberá encender el "LED assign".
3) Utilizar las teclas UP y DOWN para seleccionar el eje que se desea asignar (Pan o TILT).
4) Utilizar el botón "Tap/Display" (Tocar/Desplegar) para seleccionar el modo 16 u 8 canales.
5) Presionar el botón correspondiente al *scanner* que se desea asignar.
6) Mientras se sostiene el botón del "mode" presionar el número de escena correspondiente al interruptor deslizable que controla el movimiento. (Por ej., si la base (pan) es controlada por el interruptor deslizable número 4, presionar y sostener el botón "Mode" mientras que se acciona el botón escena 4#).
7) Cuando se ha finalizado presionar los botones "Mode" y "Fine" al mismo tiempo nuevamente para salir del modo Asignar.

ESCENAS

4 Programando de Escenas

1) Ingresar al modo programa (Ver la sección Habilitando el Modo Programa).
2) Controlar la tecla de suspensión temporaria (blackout) y verificar que no esté encendido el LED, si lo está, presionarlo una vez para salir del modo suspensión temporaria.
3) Verificar que la velocidad y los interruptores deslizables de tiempo de desvanecimiento estén en la posición cero.
4) Presionar el botón del *scanner* correspondiente a la unidad que se desea controlar. Se puede controlar más de un *scanner* al mismo tiempo presionando el botón correspondiente al los *scanner(s)* que se desea(n) programar. Mover los desvanecedores y el *joystick* a la posición deseada. Si fuera necesario, se podrá seleccionar la página B para controlar los canales 9-16.
5) Mover el botón Up/Down para seleccionar el banco en el que se desea almacenar la escena.
6) Una vez que todos los *scanners* han sido programados en la posición deseada para la escena, presionar el botón MIDI/Rec para programar esta escena en la memoria.
7) Luego presionar el botón de escena en el que se desea almacenar la escena. Titilarán todos los LEDs tres veces. El visor LCD mostrará el banco y la escena.
8) Para quitar el/los *scanner*(s) que se ha(n) estado programando y cambiar a otro, presionar simplemente el botón del *scanner* que se ha estado programando nuevamente, para dejarlo de lado, y seleccionar otro *scanner.*
9) Repetir los pasos 2-7 hasta que todas las escenas hayan sido programadas.
10) Si no se desea continuar programando en este momento, presionar y mantener presionado el botón "program" durante tres segundos para salir de dicho modo. Se apagará el LED de program.

5 Ejemplo de Programación de Escena

1) Habilitar Programa.
2) Tocar el botón del *Scanner* 1 para encender su control de desvanecimiento.
3) Verificar que la página seleccionada sea la página A, si no lo está, presionar el botón de selección de página para seleccionar la misma.
4) Mover los desvanecedores primero y Segundo hasta su valor máximo en la posición superior.

5) Seleccionar “bank 1” utilizando los botones “Bank Up/Down.”
6) Presionar el botón MIDI/Rec.
7) Seleccionar “scene 1” para almacenar la primera escena.
8) Repetir los pasos 4-7 hasta que todas las escenas hayan sido programadas en el banco 1.
9) Presionar el botón “scanner 1” para apagar el control del desvanecedor.
10) Cuando se haya terminado, desactivar el modo programa. Se puede repasar manualmente lo que se acaba de programar.

6 Editando la Escena

1) Habilitar el Modo Programa.
2) Presionar el botón Bank Up/Down para seleccionar el banco que contiene la escena que se desea editar.
3) Seleccionar la escena que se desea editar presionando el botón de la escena correspondiente.
4) Utilizar los desvanecedores y/o joystick para efectuar los ajustes deseados en la escena.
5) Una vez que se hayan completado los cambios, presionar el botón MIDI/Rec.
6) Presionar el botón de la escena que corresponde a la escena que se está editando. Esto dejará sin efecto la escena existente.

Asegurarse de seleccionar la misma escena en los pasos 3 y 6, de lo contrario se podrá grabar accidentalmente por encima de una escena existente.

7 Copiar la Configuaración de un Scanner –Esta configuración permite copiar la configuración de un *scanner* en otro.

1) Presionar el botón del *scanner* que se desea copiar y mantenerlo apretado
2) Mientras se mantiene apretado el botón, tocar el botón del *scanner* cuya configuración se desea copiar.

8 Copiar una Escena

1) Habilitar el Modo Programa.
2) Tocar el botón Bank Up/Down para seleccionar el banco que contiene la escena que se desea copiar.
3) Seleccionar la escena que se desea copiar apretando el botón correspondiente a dicha escena.
4) Utilizando el botón Bank Up/down para seleccionar el banco en el que se desea copiar la escena.
5) Tocar el botón MIDI/Rec.
6) Tocar el botón de la escena en la que se desea copiar la misma.

9 Borrando una Escena

1) Habilitar el Modo Programa.
2) Presionar el botón de la escena correspondiente para seleccionar la escena que se desea borrar.
3) Presionar el botón Auto/Del y mantenerlo apretado. Mientras se sostiene el botón, tocar el botón de la escena que corresponde a la escena que se desea borrar.
4) Cuando se haya borrado la escena programada, todos los valores del canal DMX deberán esta en 0.

10 Borrando todas las Escenas

1) Con la unidad apagada, presionar y mantener apretado los botones “Program” y “Bank Down” al mismo tiempo.
2) Encender nuevamente la unidad, y todas las escenas deberán haberse borrado.

11 Copiar un Banco de Escenas

1) Habilitar el modo Programa.
2) Tocar el botón “Bank Up/Down” hasta que se alcance el banco que se desea copiar.
3) Tocar el botón MIDI/Rec.
4) Tocar el botón “Bank Up/Down” para seleccionar el banco que se desea copiar.
5) Tocar el botón “Music/Bank Copy” (Copiar Música/Banco), todos los LEDs titilarán brevemente tres veces indicando que se ha completado la función.
6) Presionar el botón “Program” durante tres segundos para salir del modo programa.

PERSECUCIONES (CHASES)

3 PROGRAMAR UN Chase (SECUENCIA/PERSECUCION)

Nota: Se deben haber programado primero escenas para poder programar una persecución. Esta función le permite ir pasando a través de hasta 240 escenas en un orden preseleccionado. Se recomienda que antes de programar persecuciones por primera vez, se borren todas las persecuciones existentes en el controlador. Ver la sección Borrar Todas las Escenas para obtener instrucciones de cómo hacerlo.

1) Modo Habilitar Programación.
2) Tocar el botón “Chase” para seleccionar la persecución que se desea programar.
3) Seleccionar la escena deseada desde el banco que posee escenas almacenadas.
4) Tocar el botón “MIDI/Rec”.
5) Repetir los pasos 3-4 hasta que se hayan ingresado todas las escenas deseadas.

12 Insertando banco de series en una persecución

1) Habilitar el Modo Programación.
2) Seleccionar la persecución (CHASE) que se desea programar.
3) Utilizar el botón “Banco Up/Down” para seleccionar el banco de escenas que se desea copiar.
4) Tocar el botón “Music/Bank Copy”.
5) Tocar el botón “MIDI/Rec copy”, todos los LEDs titilarán tres veces indicando que la operación requerida ha sido efectuada.

13 Agregar un Paso

1) Habilitar el Modo Programa.
2) Presionar el botón correspondiente a la persecución en la que se desea agregar un paso.
3) Presionar el botón “Tap/Display”, el visor LCD mostrará el paso actual.
4) Presionar el botón “Bank Up/Down” y desplegar las opciones hasta el paso detrás del cual se desea insertar.
5) Presionar el botón “MIDI/Rec”, el segmento del visor mostrará un paso superior al anterior.
6) Tocar el botón “Tap/Display” nuevamente. El visor muestra la persecución actual, escena y banco. Crear la escena deseada para grabarla como un nuevo paso o seleccionar una escena previamente programada para agregar a la persecución.
7) Una vez que haya seleccionado la escena que se desea agregar, presionar el botón “MIDI/Rec” nuevamente. Todos los LED’s titilarán tres veces indicando el nuevo paso que se insertado en la persecución.

14 Borrando un Paso

1) Habilitar el Modo Programa.
2) Seleccionar la persecución que contiene el paso que se desea borrar.
3) Presionar el botón “Tap/Display”, el visor mostrará el paso actual.
4) Presionar el botón “Bank Up/Down” e ir hasta el paso que se desea borrar.
5) Presionar el botón “Auto/Del” para borrar el paso. Todos los LED’s titilarán tres veces indicando que la operación ha sido completada.

15 Borrar una Persecución

1) Presionar el botón correspondiente a la persecución que se desea borrar.
2) Presionar y mantener apretado el botón “Auto/Del” mientras se mantiene apretado el botón persecución. Todos los LED’s titilarán tres veces indicando que la operación requerida ha sido efecuada.

16 Borrar todas las Persecuciónes

1) Con la unidad apagada, presionar y mantener apretado el botón “Auto/Del” y “Bank/Down” al mismo tiempo.
2) Encender la unidad nuevamente, todas las persecuciones deberán haberse borrado.

JOYSTICK/SELECCION DE CANAL

17 Set-up Joystick

1) Presionar y mantener apretado el botón “Program” hasta que se encienda el LED.
2) Presionar y mantener apretado los botones “Mode” y “Fine” al mismo tiempo, el LED asignado deberá encenderse. Si se encendiera el LED “reverse” (revertir), presionar “Fine” y “Mode” nuevamente para ingresar al modo asignar.
3) Utilizar los botones “Bank Up/Down” para seleccionar el eje que se desea asignar (Pan o Tilt).
4) Utilizar el botón “Tap/Display” para seleccionar el modo 16 u 8 canales.
5) Presionar el botón correspondiente al scanner que se desea asignar.

6) Mientras se mantiene apretado el botón del modo presionar el número de escena correspondiente a la perilla deslizable que controla el movimiento. (Ejemplo: Si la base (pan) fuese controlada por la perilla deslizable Nro. 4, presionar y sostener el botón “Modo” mientras se toca el botón de escena 4#).
7) Cuando se haya finalizado presionar el botón “Mode” y “Fine” al mismo tiempo nuevamente para salir del modo Asignar.

18 Revertir el Movimiento del Joystick/ Canal DMX

1) Habilitar el Modo Programa.
2) Presionar los botones “Fine” y “Mode” para ingresar al modo asignar, luego presionar los botones “Fine” y “Mode” nuevamente para ingresar al modo revertir. Se encenderán las luces del LED correspondiente a revertir indicando que el modo revertir está activo.
3) Utilizar el botón “Bank Up/Down” para cambiar entre “Pan” y “Tilt”, se encenderán las luces del LED indicando esta selección.
4) Presionar el botón “Tap/Display” para cambiar entre el modo del CANAL 8 y el CANAL 16.
5) Presionar el botón del scanner para seleccionarlo.
6) Mientras se tiene apretado el botón del modo, presionar el botón de la escena correspondiente al canal que se desea revertir. (Por ejemplo: si se está revirtiendo el scanner uno, una vez que se verifica que se está en el modo revertir, y se enciende el LED Tilt, controlar para ver cuál perilla deslizable en la cual se encuentra el control Tilt. Mantener apretado el botón del modo y presionar el botón de la escena que es igual al número de la perilla deslizable para “Tilt”. (Perilla deslizable 5/Escena 5).
7) Continuar con los pasos 3-7 tal como sea requerido. Se podrá revertir un máximo de 48 canales para 12 scanners.

19 Borrar un scanner de Canales DMX

1) Activar el modo Asignar o revertir.
2) Tocar el botón del scanner para seleccionar el scanner que se desea borrar.
3) Presionar los botones del modo y “Auto/Del” al mismo tiempo. Todos los LED’s titilarán tres veces indicando que la operación requerida ha sido realizada.

20 Borrar todos los Canales DMX

1) Apagar la unidad.
2) Presionar los botones “Modo” y “Auto/Del” al mismo tiempo.
3) Mientras que se sostienen los dos botones, encender la unidad nuevamente. Todos los LED’s titilarán brevemente indicando que la operación requerida ha sido efectuada.

21 Display Canal DMX

1) Presionar los botones “Fine” y “Mode” al mismo tiempo, poniendo el controlador en el modo asignar.
2) Presionar los botones “Fine” y “Mode” nuevamente, iluminándose el LED revertir.
3) Presionar el botón del scanner que se encuentra en la Base (Pan) o Inclinación (Tilt) deseados. El LCD desplegará los valores DMX para ambos.

TIEMPO DE DESVANECIMIENTO

22 Tiempo de Desvanecimiento/Asignar Tiempo de Desvanecimiento

1) Con la unidad apagada, presionar los botones “Mode” y “Tap/Display” al mismo tiempo.
2) Encender la unidad nuevamente, tocar el botón “Tap/Display” para cambiar entre “Fade Time” (Tiempo de Desvanecimiento) y “Assign Fade Time” (Asignar Tiempo de Desvanecimiento), lo cual se verá en el visor.
3) Presionar los botones “Mode” y “Tap/Display” al mismo tiempo para almacenar su configuración en la memoria. Si no se desea guardar la misma, presionar la tecla de “blackout” (suspensión temporaria) para salir de esta operación.

REPRODUCCION

23 Pasando Escenas

Existen tres modos en los que se pueden pasar escenas y persecuciones (chase). Los mismos son: Modo Manual, Modo Automático y Modo Música.

24 Modo Manual

1) Cuando se enciende la unidad, la misma ingresa automáticamente al modo manual.
2) Controlar y verificar que ambos se encuentren apagados los LEDs Automático y Música.
3) Utilizar el botón “Bank Up/Down” para seleccionar el banco con las escenas que se desean pasar.

4) Presionar el botón de la escena correspondiente a la escena que se desea desplegar.

25 Modo Automático

Esta función le permite pasar un banco de escenas en secuencia.

1) Presionar el botón “Auto/Del” para ingresar al modo Automático. El se encenderá el LED Automático indicando que está activo este modo.
2) Utilizar el botón “Bank Up/Down” para seleccionar el banco de escenas a pasar.
3) Luego de seleccionar el banco de escenas a pasar, se puede utilizar la perilla deslizable “Speed” (velocidad) y la “Fade Time” (tiempo de desvanecimiento) para regular la velocidad de la progresión de la escena.
4) Se puede utilizar en cambio el botón “Tap Sync/Display” para fijar la velocidad. El lapso de tiempo entre los dos últimos toques ordenará al controlador la cantidad de tiempo que entre los pasos. Esta configuración permanecerá en vigencia hasta que la perilla deslizable de velocidad sea movida.
5) Presionar el botón “Auto/Display” para salir del modo Automático.

26 Modo Música

1) Presionar el botón “Music/Bank Copy” para activar el modo Música.
2) Utilizar el botón “Bank Up/Down” para seleccionar el banco de escenas que se desea pasar. Las escenas seleccionadas pasarán en forma secuencial al ritmo de la música identificado por el micrófono incorporado.
3) Tocar el botón “Music/Bank Copy” nuevamente para salir de este modo.

27 <u>Pasando Persecuciones (chase)</u>

28 Modo Manual

1) Cuando se enciende la unidad la misma ingresa automáticamente al modo manual.
2) Seleccionar la persecución que se desea pasar presionando el botón de persecución que corresponda. Presionando este botón una segunda vez saldrá de la selección efectuada.

29 Modo Automático

1) Presionar el botón “Auto/Del” para activar el modo Automático.
2) Seleccionar la persecución deseada apretando uno de los seis botones de Persecución. Presionando el botón una segunda vez se negará esta selección.
3) Utilizar la perilla “speed” (velocidad) y “fade time” (tiempo de desvanecimiento) para regular la persecución a la especificación deseada.

30 Modo Música

1) Presionar el botón “Music/Bank Copy” para activar el modo Música.
2) Seleccionar la persecución deseada apretando uno de los seis botones de Persecución, lo cual activará la persecución y la hará responder a los ritmos de la música.

TRANSFERENCIA DE ARCHIVOS

La transferencia de archivos permite al usuario transferir toda la información almacenada en un DMX OPERATOR a una segunda unidad del mismo tipo. Se deben conectar las unidades utilizando cables XLR de 3 pines. En la unidad que envía información se deberá colocar el cable en el enchufe “Out DMX”, y en la que recibe la información se deberá enchufar el cable en el enchufe “In DMX”.

31 Para enviar un Vaciamiento de Archivos

1) Con la unida apagada, presionar y mantener apretados los botones 2 y 3 del scanner y el botón 1 de escena al mismo tiempo.
2) Encender la unidad nuevamente mientras se aprietan estos tres botones, el LCD desplegará la palabra “TRANSMIT” (transmitir) indicando que la unidad está lista para enviar los archivos.
3) Presionar el botón de escena 7 y 8 al mismo tiempo para enviar el vaciamiento de archivos.
4) Si ocurriese un error durante la transmisión, el visor desplegará la palabra “ERROR”.

32 Recibir un Vaciamiento de Archivos

1) Con la unidad apagada, apretar y mantener apretado los botones del scanner 8 y 9 y el botón 2 de escena al mismo tiempo.
2) Encender la unidad nuevamente mientras se mantienen apretados los tres botones, el visor mostrará la palabra “RECEIVE” (recibir) indicando que la unidad está recibiendo el vaciamiento de archivos.
3) Cuando la recepción haya finalizado, la unidad retornará automáticamente al modo normal.

33 Configuración del Canal MIDI

1) Presionar y mantener apretado el botón “MIDI/Rec” durante tres segundos. El visor mostrará el canal MIDI

que se utilizó la última vez.

2) Utilizar el botón “Bank Up/Down” para seleccionar el canal DMX 01-16 para asignar al canal MIDI.
3) Presionar y mantener apretado el botón “MIDI/Rec” para guardar las configuraciones. Los LEDs titilarán tres veces indicando que la operación requerida ha sido realizada.

VI . ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Entrada de potencia ……. DC12V 500mA Min.
Entrada/Salida DMX.…….....1 enchufe XLR de 3 pines hembra/macho
ENTRADA MIDI…….....……enchufe múltiple de 5 pines
Dimensiones …..….. ……482x134x85mm
Peso .....…….……2,7 Kg

CONOZCA TODOS NUESTROS PRODUCTOS y DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS EN TODO EL MUNDO!!

www.GBRsoundlight.com

Las especificaciones y el diseño están sujetos a cambio sin previo aviso
Partes del diseño este producto pueden estar protegidos por patentes mundiales
Ninguna parte de este manual puede ser reproducida, almacenada en sistema de recuperación o transmitidas, en ninguna forma o bajo ningún significado, electrónico, eléctrico, mecánico, óptico, incluyendo copia y grabación, bajo ningún propósito sin expreso permiso de Dagher SA
Se recomienda que todo el mantenimiento y servicio de productos se lleve a cabo a través de agentes oficiales. GBR distribuido por Dagher SA no acepta responsabilidad alguna por perdida o daño causado por servicio, mantenimiento o reparación de entes o personas no autorizadas

Lea atentamente el manual y certificado de garantía adjunto

THE NEW MILLENIUM LIGHT & SOUND